ゲーム開発講座（仮）

カリキュラム設定

時間：1回当たり2時間～3時間程度

使用ソフト：Unity,Visual Studio,Visual Studio for Unity,SourceTree,Metasequoia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 回数 | 内容 | 使用ソフト |
| １ | バージョン管理の方法  ・バージョン管理ツールの概念  ・GitHubへの登録  ・SourceTreeのインストール  ・マージ・コミット・プル・プッシュ・リベースといった基本機能の説明 | SourceTree |
| ２ | Unityの設定と3Dプログラム  ・Unityのインストール  ・Visual Studioのインストール  ・Visual Studio Tools For Unityのインストール  ・デバッグ手順説明  ・入力機能作製法の説明  ・適当な3Dオブジェクトを動かしてみる | Unity,Visual Studio |
| ３ | Unityの2Dプログラム  ・uGUIを使ってみる  ・スクロールビューを作ってみる  ・ボタンを作ってみる  ・プログレスバーを作ってみる | Unity |
| ４ | 3Dと2Dを同時に出してみる  ・インターフェースを作ってみる  ・メインカメラと2Dカメラの違いの説明  ・カットインを作ってみる | Unity |
| ５ | 2Dオブジェクトの作り方  ・Paintshopを使い、レイヤーの概念を学ぶ  ・描いたイラストを、Unity上に表示してみる | Paintshop、Unity |
| ６ | 3Dオブジェクトの作り方  ・Metaseqoiaを用いて、3Dオブジェクトを作ってみる  ・UV展開の仕方を学ぶ  ・アニメーションを作ってみる  ・作ったオブジェクトをUnity上に表示してみる  ・アニメーションを制御するプログラムを書いてみる | Metasequoia、Unity、 |
| ７ | 画面遷移をさせてみる  ・２Ｄ画面と３Ｄ画面を切り替えてみる  ・タイトル画面を作り、2D→3Dと切り替えてみる | Unity |
| ８ | 企画書を書いてみよう  ・作りたいゲームを考え、その内容を企画書として書き出してみる  ・企画書の内容から、予想される工程を導いてみる | Excel |
| ９ | 仕様書を書いてみよう  ・企画書の内容から、どんな素材が必要か導いてみる | Excel |
| １０ | 自作ゲームを作ってみよう  ・企画書と仕様書を基に、自作のゲームを作ってみる  ・何を作っても自由  ・単独で作ってもいいし、組んでもいい  ・アセットは何を使ってもいい  ・教官は相談役になる | 全て |